



© 2024 Galax6. Tous droits réservés. Créé et édité par Joueur Unique. Reproduction, distribution ou utilisation non autorisée interdite sans l'accord de l'éditeur.

GALAX6

7	7	7	XP	XP	XP	XP		7
		 Au choix		-3				6
								5
					-2			4
								3
↓ XP		 Au choix						2
			-1					1
0		↓ XP	↓ XP					

--	--

Histoire

Vous gérez un vaisseau spatial qui part de la terre à la recherche d'une nouvelle planète habitable.

But du jeu

Le jeu consiste à gagner des points d'XP que vous obtiendrez en faisant monter les curseurs des trois colonnes de recherche ainsi que le curseur de la colonne "Trophées" grâce à 6 dés que vous lancerez à chaque début de tour. Chaque curseur arrivant au sommet d'une de ces quatre colonnes fera monter le curseur de votre colonne XP de 1 et redémarreront en bas de leur colonne respective pour une nouvelle ascension jusqu'à ce que vous ayez obtenu 7 point d'XP, ce qui vous fera gagner la partie. Vous commencez la partie avec 1 point d'XP

Principe

Le jeu se joue avec 6 dés que vous devrez agencer au fur et à mesure de la partie et qui feront monter ou descendre 8 curseurs correspondant à la coque, l'énergie, l'attaque, la recherche, les trophées et votre XP.

Déroulement :

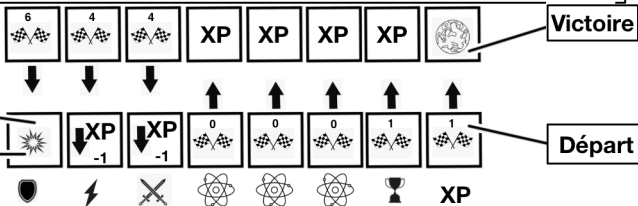
Placez les 8 curseurs aux emplacements dédiés représenté par l'icone représentant deux petits drapeaux. 🚩🚩

Le premier curseur de gauche "Coque" 🛡️ se place au niveau 6.

L'énergie et l'attaque se placent au niveau 4 ⚡🔪. Les trois curseurs de recherche 🧬🧬🧬 au niveau 0. Les trophées 🏆 et votre XP au niveau 1.

Lancez les 6 dés, et classez-les dans l'ordre décroissant, du plus élevé au plus petit et résolvez-les dans cet ordre.

Une case spéciale vous permettra de faire autrement au cour de la partie (Voir D)








Votre vaisseau explose




Défaite



Départ




A. Les dés



Dé 6   ↑ ou  ↑

Un dé 6 vous permet de monter de 1 dans la troisième colonne de  ↑ recherche ou de monter de 1 votre curseur d'attaque.  ↑ Vous ne pouvez monter votre curseur d'attaque que si celui-ci n'est pas au maximum (Max de base 6 ou max 7 si vous avez débloqué la compétence) **(Voir E)**



Dé 5   ↑ ou  ↑

Un dé 5 vous permet de monter de 1 dans la deuxième colonne de  ↑ recherche ou de monter de 1 votre curseur d'énergie.  ↑ Vous ne pouvez monter votre curseur d'énergie que si celui-ci n'est pas au maximum. (Max de base 6 ou max 7 si vous avez débloqué la compétence) **(Voir E)**



Dé 4   ↑ ou  ↑

Un dé 4 vous permet de monter de 1 dans la première colonne de  ↑ recherche ou de monter de 1 votre curseur de coque.  ↑ Vous ne pouvez monter votre curseur de coque que si celui-ci n'est pas au maximum. (Max de base 6 ou max 7 si vous avez débloqué la compétence) **(Voir E)**



Dé 3   ↓ ou si   ↑ 

Un dé 3 vous fait descendre votre curseur de 1 dans la colonne attaque.  ↓ En revanche, deux dés 3 vous permettent de faire monter un des curseurs de recherche de votre choix de 1. 

Dé 2   ↓ ou si   ↑ 




Un dé 2 vous fait descendre votre curseur de 1 dans la colonne énergie  ↓ En revanche, deux dés 2 vous permettent de faire monter le curseur de la colonne coque de 1. 

Dé 1   ↓ ou si     ↑ 




Un dé 1 vous fait descendre votre curseur de 1 dans la colonne coque.  ↓ En revanche, quatre dés 1 vous permettent de faire monter le curseur de la coque de 1. 






Vous ne pouvez choisir de faire augmenter vos ressources, coque, énergie et attaque que si celle-ci ne sont pas au maximum. Si c'est le cas, vous devrez opter pour un autre choix avec vos dés. Il existe quatre autres combinaisons. (Voir page suivante)

Combinaison 3,2   




Si vous avez un 3 et un 2 vous pouvez faire monter de 1 un des curseurs recherche. (Ce qui évitera que votre 3 ou votre 2 ne fasse descendre votre attaque ou votre énergie sauf si vous le désirez)

Combinaison 3,1   


Si vous avez un 3 et un 1, vous pouvez réparer votre coque de 1. (Ce qui évitera que votre 3 ou votre 1 ne fasse descendre votre attaque ou votre coque sauf si vous le désirez)

Combinaison 1,1   

Si vous avez deux 1, vous pouvez augmenter votre énergie de 1. (Ce qui évitera que vos 1 ne fassent descendre votre coque de 2 sauf si vous le désirez)

Combinaison 2,1   

Si vous avez un 2 et un 1, vous pouvez réparer votre coque de 1. (Ce qui évitera que votre 2 ou votre 1 ne fassent descendre votre énergie ou votre coque si vous le désirez)

 **Remarque :** Les suites se résolvent également dans l'ordre décroissant tant que vous n'êtes pas sur une case bourse sur votre colonne trophées qui vous permettra de résoudre vos dés dans l'ordre que vous souhaitez à partir d'un certain niveau (Voir D)



Exemple :




Vous devez d'abord résoudre votre dé 6 et votre dé 4 avant d'utiliser les combinaisons 3/2 ou 2/1 ou 2/2 ou 3/1



B. Les combats

Les trois colonnes de recherche comportent des cases « Vaisseau ennemi ».  Le niveau des vaisseaux ennemis est déterminé en fonction du numéro qu'il occupe sur la grille : Niveau 1,2,3,4,5,6. Pour combattre, vous lancerez deux fois un seul dé, une fois pour votre vaisseau et une fois pour le vaisseau ennemi, la victoire dépendra de la valeur ajoutée des points d'attaque de chacun au résultat obtenu aux dés. Si vous perdez au combat, vous descendez votre curseur de 1 sur la colonne recherche où a eu lieu le combat et perdez en coque le même chiffre que le niveau du vaisseau ennemi. Ex: Si un vaisseau ennemi de niveau 3 vous a battu, vous descendez de 3 le curseur de votre coque et descendez de 1 le curseur de la colonne recherche où vous avez attaqué. Si au contraire votre vaisseau gagne au combat, le curseur de la colonne de recherche où a eu lieu le combat gravi la colonne de une case et vous montez de 1 le curseur de la colonne "Trophées"  (Voir D)

Vous rencontrerez d'autres obstacles ou avantages sur la colonne Énergie  (Voir F)



C. Les météorites

Les trois colonnes de recherche comportent également des cases Météorite. Les météorites quand à elles si votre curseur tombe dessus vous feront d'office perdre -1 - 2 ou -3 sur vos curseurs « Coque, énergie et attaque » en fonction du type de météore.



Vous pourrez au cour du jeu en montant dans la colonne XP débloquer une amélioration de votre vaisseau qui est un bouclier anti-météorite qui vous permettra d'aller sur ces cases sans que les météorites ne vous affectent. (Voir E)






D. Trophées

Le tableau de chasse vous permettra de gagner de l'argent quand votre curseur sera sur le petit sigle de bourse. Tant que votre curseur est présent dessus, ce sigle vous permettra de résoudre vos dés dans l'ordre que vous souhaitez et non pas forcément dans l'ordre décroissant. Il y a également sur cette colonne un sigle qui vous permettra de remettre vos niveaux de coque d'énergie et d'attaque à 6 ou 7 (si vous avez débloqué les améliorations cases 7) (**Voir E**)

⚠ Les effets de ce sigle ne s'appliquent qu'une seule fois lorsque

vous tombez dessus et non pas continuellement si jamais votre curseur reste dessus pour plusieurs tours. Une fois votre curseur arrivé au sommet de la colonne "Trophées", vous gagnez un point d'XP et remettez votre curseur en bas de la colonne comme pour la


recherche. **Remarque :**   Prend effet au tour suivant  Prend effet immédiatement Et ne s'applique qu'une fois quand le curseur tombe dessus

Contrairement aux autres améliorations et compétences de la colonne XP, l'effet des cases spéciale de la colonne "Trophées" ne s'applique que quand le curseur est présent dessus et plus après son passage.



E. Améliorations, compétences et XP

La colonne XP vous permet au fur et à mesure que votre curseur monte, de débloquer des améliorations et des compétences. Il y a parmi elles les améliorations **cases 7** qui permettront à votre coque votre énergie et votre attaque de monter à 7 plutôt qu'à 6. Il y a la compétence « **Trou de verre** » qui permettra à votre vaisseau d'utiliser les cases « Trou de verre » des colonnes recherche qui vous amèneront directement sur le XP en haut de la colonne.

(Vous pouvez déjà en début de partie aller sur ces cases sans maîtriser la compétence mais il ne se passera rien car le trou de verre ne sera pas actif). L'amélioration « **Bouclier météorite** » qui vous permettra d'aller sur les cases météorites sans que votre vaisseau ne prenne de dégâts. À tout moment dans la partie et temps que vous en avez, vous pouvez échanger des points d'XP contre un changement de face de votre choix sur un des 6 dés après un lancé. **Remarque :** 

Tant que votre curseur d'XP est sur ou au-dessus d'une de ces cases d'améliorations et de compétences, leur effet est actif. En revanche, si vous perdez de l'XP et que votre curseur repasse en dessous des ces compétences et améliorations, leur effet ne s'applique plus.



F. Énergie



Vous permet de monter jusqu'en 7 si vous avez débloqué les compétences cases 7



Vous pouvez augmenter ou baisser deux de vos dés de 1.



Vous pouvez augmenter ou baisser un de vos dés de 1.



Vous ne pouvez lancer que 5 dés.



Vous ne pouvez lancer que 4 dés.



Vous ne pouvez lancer que 3 dés.



Perdez 1 dXP



Ne prend effet que lors du tour suivant